

Todo lo que no se especifique queda para la aleatoriedad o especificado en la descripción.

1 - La primera figura en resumidas cuentas se busca una nota solamente que simboliza el nivel taxonómico del garabato de notas graves las formas mas simples a notas altas las formas mas complejas y orgánicas universalmente hablando. Quiere decir una nota mas cercana a las medias del instrumento. También se dice que se tiene que leer una línea a la vez sin brincar y recorriendo toda la figura y rutas internas. Entonces las inclinaciones serán conectadas a el volumen de la nota estática. Entonces también indica que cada centímetro es un segundo de tiempo. Esta sección 1 dura lo que le tome recorrer la gráfica entera.

2 - Esta de cuadrados el primer mapeo de parámetros visuales a musicales es pv12 - parámetro visual de ancho de la figura o foco visual ligado a pm31 - parámetro musical de número de intervalo de modulación. Escoger tres números de interválos por los cuales modular. Por ejemplo una tercera mayor del cuadrado pequeño al mediano y una cuarta justa del mediano al grande. Luego sigue Pv15 número de lados de la figura a pm30 - numero de grado.

Pl6 - parametro de lectura 6 leer el contorno de las figuras. PV13 es centímetros a pm29 1 segundo. PV14 - tamaño de espacios o distancia entre figuras a pm33 - silencio. Pv1-coordenadas x y z a Pm3-dinámicas de ser solo un instrumento escoger una variable de x o y. Pl5 - parámetro de lectura de izquierda a derecha como gráfica matemática y se lee la cualidad de la figura o gráfica en vez del despasamiento o función - Pv5 Cualidad de la figura - a pm28 número de subdivision de unidad de tiempo.

Entonces seria una pieza donde se deja libre las notas con excepción a que tienen que tener una estructura de modulación interválica de tres intervalos. Entonces se le de dos maneras. De izquierda a derecha lentamente mientras se lee todo el contorno de los cuadrados. Cuando se termine un cuadrado de leer se lee el espacio o el silencio cm a 1segundo y luego se comienza con el otro cuadrado etc. hasta terminar. Se deja libre la posibilidad de que cada lado del cuadrado sea una nota diferente basada en la estructura intervalica escogida. Por ejemplo si es do fa sib entonces el primer cuadrado pudiese tener las notas do fa sib mib todas esas notas con sus respectivos crescendo hasta su fin. Entonces el segundo cuadrado puede ser fa sib mib lab - quiere decir una modulación por cuarta justa y el ultimo cuadrado pues otra modulación por cuartas justas sib mib lab reb. También se puede tocar una sola nota cada cuadrado y solo jugar con las dfinámicas pero la anterior me parece mas interesante.

Puede ser otro intervalo.

3- PL6 - leer el contorno de la figura. PV13-centimetros a pm29-1segundo,pm17cualidad de consonancia a disonancia. PV14-tamaño de espacio o distancia entre figuras a pm33-silencio. Pl7-lectura de holistic imprint cualitativo a PV5 cualidad de la figura de simple a complejo Pm5 rango frecuencia.

Aquí se quiere leer el contorno de la línea horizontal entrecortada. Se deja aleatorio las notas con la condición que la consonancia vaya complejizándose a disonancia cuando se recorren todos los centímetros de la figura hasta la extrema derecha. Entonces la cualidad de la figura dicta un rango frecuencia grave del instrumento ya que la línea entrecortada es simple.

Por ejemplo empezar con ritmos aleatorios en una consonancia como todos en una nota luego van a dos notas de relación simple... quinta cuarta octava... luego se vuelve cuatro notas distintas con modulaciones... luego de complejizar y incrementar la disonancia acabar con cromaticismo y puntillismo Weberiano.

4- PL3 - Leer toda la figura intentando no repetir segmento. Ya sea contorno o cualitativo-PV1- coordenadas x a Pm15 simetría o entropía de la cualidad de gestos rítmicos. Pv1-coordenadas y Pm11-cantidad de notas en la escala. PI7 - lectura de holistic imprinti cualitativo o algorítmico a Pv5 - cualidad de la figura seriamente ontologicamente universal a Pm3 - dinámica.

Aquí se lee el contorno del círculo y la coordenada x es si un gesto rítmico tiene simetría a entropía. Quiere decir si x está en el 0 de 0 a 1 entonces se puede tocar ta ta tatata y luego ta ta tatata otra vez o por ejemplo un palíndromo ta ta ta ta taltatata. Si x está en la extrema derecha del círculo que es $x = 1$ entonces son ritmos aleatorios... puntillismo Weberiano denso. Entonces la coordenada y indica la cantidad de notas en la escala. Entonces se debe elegir esa sucesión de aumento de notas en la escala. Esto se sugiere que sea una escala sintética basada en intervalos. Que sea multi tonal entonces se le va añadiendo notas. O cada momento se va cambiando de escala. Por ejemplo $y = 0$ que es la parte inferior del círculo puede ser solo una nota en la escala, mientras y siga aumentando se va a dos notas, luego tres notas luego mas y mas no hay limite pero hay que acordarse de las notas y luego $y = 1$ en su máximo de notas luego baja a 0 y todo va en decremento.

Aquí no hay tiempo. El tiempo es ad libitum quiere decir el recorrido por la circunferencia del círculo es a cualquier duración. Se sugiere 1cm - 1segundo. Se recorre la circunferencia solo una vez. Este gesto musical es corto pero puede durar de 40 segundos a cuantos minutos se quiera. Para mejor desarrollo hacer múltiples veces.

5 - PV5 - cualidad de la figura Pm5-rango frecuencial. Pv7 - Derivada de la curva - Pm12 - simetría o entropía de la estructura de una escala Pv1x - coordenada x - pm15 - simetría o entropía de la cualidad de gestos rítmicos, Pv1y - coordenada y pm3 dinámicas. PL1 - leer el contorno o la línea - PI2 - leer la cualidad de izquierda a derecha o libre. Pv14 - tamaño de espacios o distancias entre figuras - [pm29 - 1-segundo, pm33 - silencio]

Esta es compleja. LA coordenada y te va a indicar la dinámica por ejemplo si estás en el tope de una figura pues es máximo volumen. Se lee el contorno de las formas y los espacios entre medio como silencios a cm el segundo. La derivada de la curva va a

determinar la simetría de la escala. Si estamos al extremo izquierdo $x = 0$ entonces es una escala simétrica. Puede ser escala de tonos enteros, la simetría diminish, la aumentada o cualquier modo de los de messiane que contiene simetría pero no escalas regulares como la mayor menor o pentatónica. Mientras vayamos aumentando la derivada hacia 1 entonces se aleatoriza la simetría de la escala hasta lo totalmente aleatorio. Entre medio como $d = 0.25$ se pudieran hacer escalas regulares pentatónicas de cualquier cantidad de notas. De ser necesario seleccionar los grupos de notas que se van a tocar en cada incremento de la derivada. Esta parte toma un poco de tiempo elaborar estas células de notas. El orden de las notas y su octava como el ataque queda aleatorio. Se lee el contorno mientras mas lento se lee de izquierda a derecha la totalidad. Se puede cambiar de velocidad ya que recorrer el contorno de las formas toma tiempo y luego leer los cm de los espacios a 1segundo el cm y luego leer la próxima forma el contorno y sus líneas. La x va a determinar la simetría a entropía de la cualidad del gesto rítmico. $X = 0$ entonces mucha simetría y palíndromo, gesto rítmicos de acelerando lineal y exponencialmente como ralentando linealmente y exponencialmente y si estamos a la extrema derecha $x = 1$ entonces es aleatorio y denso los ritmos.

6- PL1 - Leer el contorno o la línea. PL2 - Leer la cualidad de izquierda a derecha o libre. PV5 - cualidad de la figura de simpleza a extrema complejidad - Pm11 - cantidad de notas en la escala. Pv1y- coordenada y - Pm27 - longitud de una melodía o segmento rítmico. Pv1x - coordenada x - Pm22 - modo o grado de una escala 'x' ya sea escala de pocas notas o escala de muchas notas ya sean dentro de una 8va tomando en consideración las notas con cualquier 8va o tomando en consideración la nota como una frecuencia única. Pv14- tamaño de espacios o distancias entre figuras a [pm29 - 1segundo, pm33 - silencio

Aquí se debe escoger una escala por figura y cada escala de diferentes notas. Ser interválico mas que tonal. La cantidad de notas de las escalas está determinado por la cualidad de la figura PV5. La primera es una línea por lo tanto es simple y es de números pequeños como 2 o 3 siendo el punto 1 etc.. El cuadrado seria algo mas elaborado como un 4 a 6. Luego otra línea mas pequeña con 2 notas, luego otra línea mas pequeña aun de cualidad de 2 notas y luego la línea entrecortada y curva que puede ser un 7 a 10 notas.

La lecture es de dos maneras, por el contorno o la línea misma y mas lento la cualidad de izquierda a derecha. Entonces la coordenada y va a determinar la longitud de un tema melódico o rítmico desde 0 siendo pequeño hasta 1 siendo temas largos. La coordenada x determina el modo de la particular escala o estructura harmónica diseñada anteriormente para cada figura. Esto quiere decir que de las estructuras harmónicas y la cantidad de notas pues entonces escoger una de ellas pare que sea el centro tonal. Una nota para el centro tonal y este grado cambiar con la progresión de la x . En resumidas cuentas se logrará un flujo de notas o arpeggios de n cantidad de notas donde mediante vaya cambiando x se acentuarán ciertas notas o grados de la escala del momento cambiante siempre con la x . Cuando se cambie de figura leer el espacio como silencio de cm el segundo.

7- PL6 - Leer el contorno de la figuras como (PL1/PL3) se lee el contorno o linea sin repetir y se continua a la otra figura a la derecha o en este caso también de arriba para abajo - PV3 - dirección de la fuerza visual que ejerce una figura - PM3 - dinámica o volumen.

PL6 - PV8-Pendiente o inclinación o diferencia $x_2 - x_1$. Puede exceder 1 ya que hay una rotación de posibilidades y ángulos - PM11- cantidad de notas en la escala o célula - PM5 - rango frecuencial

PV1x- coordenada x - PM17 - cualidad de consonancia a disonancia del ritmo - secuencial y repetitivo y simple a aleatoria de ritmos muy complejos.

PV1y- coordenada y - PM6 - Rango de duraciones de las notas. De $y = 1$ notas largas a $y = 0$ notas cortas.

PV1z- coordenada z - PV3- dinámicas o volumen - PM34 - rango de dinámicas

PV13- centímetros - PM29 - 1 segundo

PM6 - rango de duraciones < PM9 0 tipo de intervalo para la generación de notas. <- obviar

La fuerza visual y su dirección determina el volumen de esta micro pieza. Se lee la linea y la pendiente o inclinación y esto determina la cantidad de notas de una célula o escala y su rango frecuencial. En este caso casi siempre son como tres o cuatro notas ya que la inclinación de las lineas que atienden es casi la misma, ahora cuando descienden de derecha a izquierda el ángulo es bien grande entonces es muchísimas notas. Entonces el ritmo va a ser determinado por la coordenada de x que determina si el ritmo es simple y secuencial a complejo y aleatorio. Todo esto sucediendo mientras en la coordenada y se determina el rango de duraciones de notas lo mas alto siendo notas largas y lo mas pequeño son notas cortas. La coordenada z puede determinar la dinámica de volumen, mas o menos lo mismo que fuerza visual. Se lee el cm el segundo.

8- PL6 - se lee el contorno de la figura sin repetir lugar, PL4 - leer como gráfica matemática también

PV1y - coordenada y - PM1 - notas

$y[0...1][1-1] [1]$ etc. <\

$[0-0][0.5]$ etc. <- esta parte es trazando el contorno por arriba y por abajo como función matemática.

$[0]$ etc </

PL6, PL4 - PV1x - coordenada x ,PV13- centímetros - PM29[a 2segundos]

PL4, PL2 - leer la cualidad de izquierda a derecha o libre - PV16 - altura de la figura en milímetros o de linea horizontal de libreta a la otra linea horizontal de la libreta - PM17 - cualidad de disonancia a consonancia de ritmo.

Esta pieza es básicamente una obra que comienza con dos notas, una aguda y otra grave las dos a la vez y recorren la parte superior de la figura y la parte inferior con ritmos disonantes o complejos algo aleatorio y puntillista. Mientras se siga leyendo la gráfica de izquierda a derecha entonces comienzan tres puntos de contacto que quiere decir tres notas una entremedio de las dos extremas. Este tercer punto medio se desplaza en dos, uno para arriba y otro para abajo para llegar a los extremos de la

primera figura. Se pueden hacer arpeggios para cubrir el contrapunto de notas, o simplemente seleccionar que tocar si es de demasiada dificultad. En la próxima sección donde comienza la bolita y lo ultimo de la figura anterior se tiene que tener las dos notas extremas sonando aleatoriamente y complejo y rápido y esa tercera nota del medio en la bolita pues periódicamente, como un pulso o un ritmo secuencial de corta duración que se mantiene corriendo y cambiando. Entonces se recorre la bolita por arriba y por abajo ampliando las posibilidades de esos ritmos variando las secuencias un poco mientras mas ancho se pone la figura.

9- PL6 - lectura de la linea completa y se continua a la próxima figura - PV2 - dirección de la lectura en grados - PM20 - Prioridad temática de a a b eje Prioridad temática melódica secuencial a prioridad temática rítmica o variación melódica de tema uno a tema dos.

PL6 - PV1y - coordenada y - Pm2 - duración - quizás macroscópica

PL6 - PV1x - coordenada x - PM6 - rango de duraciones

PL6 - PV8 - pendiente - Pm1 - notas - 0 - nota mas grave, 1 - nota mas aguda.

Serializar los niveles de altura. Preparar de antemano.

PL6, PL2 - leer también la cualidad de la figura - PV4 - tamaño de la figura relativamente hablando entre ellas mismas. Una figura puede ser una sección microscópica como una sección mesoscópica. Aquí se observan cuatro secciones/figuras de izquierda a derecha pero pueden subdividirse mas también. PM5 - rango frecuencial. Entonces el tamaño de la figura del momento de izquierda a derecha, determina el rango de frecuencia. Por ejemplo una figura pequeña tuviera un rango frecuencial pequeño de quizás menos de una cuarta, Un tamaño microscópico tuviera un rango frecuencial de una unísono o la misma nota. Una figura grande tuviera un rango frecuencial enorme quizás lo mas grande del instrumento que usualmente son de tres a cuatro octavas.

PL2 - PV12(área) centímetros - PM21 entropía de un tono hasta tonal hasta atonal.

Mientras mas grande el área o la figura mas atonal es mientras mas pequeña mas tonal o unísono es. No pensar en las estructuras tonales tradicionales. Pensar en intervalos siempre.

PL6 - PV8 - pendiente - PM15 - simetría a entropía de la cualidad de los gestos rítmicos

PL2 - PV5 - cualidad de la figura desde lo mas simple hasta lo mas complejo PM3 - dinámicas. Por ejemplo la parte del garabato será de volumen fuerte porque es de mayor complejidad. La parte de las líneas del principio será planísimo porque es de menor complejidad.

PL2 - PV14 - tamaño de espacio o distancia entre figuras o líneas - PM8 - timbre-sul ponti o sultasto - opaco a brillante.

En esta obra uno se puede tomar mas tiempo en la lectura para apreciar las armonías y ritmos.

10- PL7 - lectura "holistic imprime" - PV5 - cualidad de la figura - PV4 - tamaño de la figura - PM20 - Prioridad temática de a a b. De cuadrado a triangulo hay poca diferencia entonces son la a y la b similar pero distante y variado. Pero de tamaño si hay mucha diferencia entonces puede haber un cambio temático cuando de los cuadrados se entre al triangulo.

PL6 - lectura de contorno o linea y cualidad a la misma vez - PV3 - dirección de la fuerza visual que ejerce las figuras - Pv1- coordenadas $[x+y]*0.5$ - Pm8 - timbre. Entonces la fuerza visual de a donde te tira la figura mientras se vaya leyendo los contornos de la figura y lineas serán los que determinarán el brillo o timbre si $x=0,y=0$ -> opaco, si $x=1,y=1$ - brillante. De sultasto a sulponti. En este caso hay tres dinámicas de fuerza. Los cuadrados decendiendo de izquierda a derecha y el triangulo estático. Entonces el timbre va cambiando de brillante a opaco y cuando llega la parte del triangulo todas las posibilidades de sulponti y sultasto hasta acabar la figura a la derecha.

PL6-Pv1x - Pv13 - centímetros - Pm29 - 1 segundo

PL6 - Pv1y - Pv13 - centímetros - Pm12 - simetria a entropía de la estructura de una escala.

11-PL6 - PL4 - leer como una gráfica o función - PL1 - leer el contorno o la linea - PV8 - pendiente - PM2 - duraciones.

PL4 - PL1 o PL6 - PV1y - PM15 - simetria a entropia de la cualidad de gestos rítmicos.

PL2 - leer la cualidad de izquierda a derecha - PV5 - cualidad - PM11 - cantidad de notas en la escala

PL4 - PL1 - PV13mm - PM29 - 1 segundo

PL4 - PL1 - PV3 - dirección de la fuerza visual - PM5 - rango frecuencial

Notas alegatorias pero hacer el sistema de células para pasar de una cualidad a otra, los ritmos es aleatorio pero van de periódico secuencial celular a elaborado y variado continuo. La fuerza visual determina el rango de frecuencias en relación a cuan grande es el intervalo.

12 - PL6 - PV7 - Derivada de la curva en otras palabras pendiente de la curva - PM12 - simetria a entropia de la estructura de una escala.

PL6 - PV1x - PM8 - Timbre - sultasto a sulponti

PL6 - PV1y - PM3 - dinámicas $y = 0$ - pppp $y = 1$ - ffff.

PL7 - lectura holistic imprint - PV5 - cualidad de la figura - PM15 - simetria o entropia de la cualidad de los gestos rítmicos.

Entonces este gesto o micro pieza es básicamente una pieza que tiene una secuencia rítmica sencilla pero variante aveces pero repetitiva ya que la espiral es una figura simple media. Las notas son aleatorias pero tienen que estar dentro de una célula o escala de notas. Hay que tener varias células en las cuales la simetria o simpleza de la escala o célula vaya desde lo mas simple y simétrico hasta lo mas complejo y estructuras de notas de mas de una octava. Se pueden escribir de antemano pero esta parte se le deja al interprete seleccionar de las escalas simétricas como la del tritono - tonos enteros - simétricamente disminuida - aumentada etc hasta cromática y estructuras intervalicas de mas de una octava. El timbre va cambiando gradualmente con la x y las dinámicas con la y.

13 - PL2(b) - leer la cualidad de manera libre - Pv2 - dirección de la lectura en grados - PM34 - rango de dinámicas

PL7 - holistic imprints lectura - PV14 - tamaño de espacio o distancias entre figuras -

PM33 - silencio

PL2(b) - PV13mm - PM2 - duración

PL2(b) - PV1y - PM9 - tipo de intervalo

PL2(b) - Pv1x - PM26 - morfología de un gesto o complejo musical ya sea geométrico discreto a orgánico y complejo.

La pieza es de duración indefinida

14 - PL1 - PL3(b)-PV13- centímetros - PM29 - 1 segundo

PL1 - PL3 - PV1x - PM8 - timbre

PL1 - PL3(b) - PV1y - PM3 - dinámicas

PL6 - PV12 - tamaños PM12 - Simetria a entropia de la estructura de una escala

15 - PL2(b) - leer la cualidad de manera libre - PV4 - tamaño de la figura local - PM2 - duración

PL2(b) - PV2 - dirección de la lectura en grados - PM1 - notas - PM3 - dinámicas

PL7 - holistic imprint lectura - PV5 - cualidad - PM11 - cantidad de notas en la escala.

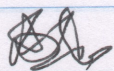
Los ritmos son libres o aleatorios - la duración de estas notas con ritmos aleatorios es controlado por el tamaño de la figura. Mientras mas grande la figura loca mas grande las duraciones. Se lee libremente de cualquier lugar a cualquier lugar. Se debe tomar tiempo para que se desarrollen todos estos gestos sonoros. Las notas se deciden por la cualidad de la figura local. Aquí casi todo es polígono o triangulo. Esto puede determinar la cantidad de notas cualquiera de una escala en este caso varias escalas..

16 - PL6 - PV1y - PM35 - Velocidad del pulso.

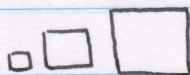
PL7 - PV5 - cualidad de la figura - PM1 - nota. Esta pieza es una sola nota.

PL6 - PV13mm - PM29 - 1 segundo

PL6 - PV1x - PM37 - Tema dinámico de volumen. El volumen como tema. $X = 0$ menos organizado a $x = 1$ volúmenes secuenciales y mas composicionales.



PV5 - PM1
PV2 - PM3
PV13 - PM29
PL3



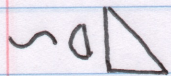
PV2 - PM31
PV15 - PM30
PL6 - [PV13 - PM29
PV14 - PM33
PV1(z) - PM3]
PL5 - [PV5 - PM28]



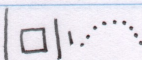
PL6 - [PV13 - [DM29
DM17]
PV14 - PM33]
PL7 - PV5 - PM5



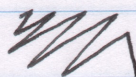
PL3 PV1(x)(0-1) - PM15
PV1(y)(0-1) - PM11
PL7 PV5 - PM3



PV5 - PM5
PV7 - PM12
PV1(x) - PM15
PV1(y) - PM3
PL1
PL2
PV14 - [PM29, PM33]



PL1
PL2
PV5 - PM11
PV(y) - PM27
PV(x) - PM22
PV14 - [PM29, PM33]



PL6 - PV3 - PM3
PL6 - PV8 - PM11 - PM5
PV1(x) - PM17
PV1(y) - PM6
PV1(z) - PV3 - PM34
PV13 - PM29
PM6 < PM9



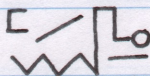
PL6, PL4 - PV(y) - PM1
y[0...1] $\begin{bmatrix} 1 & -1 \\ 0 & 0 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 1 \\ 0.5 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 1 & -1 \\ 0.5 & 0 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 1 \\ 0.75 \\ 0.5 \\ 0 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 1 \\ 0.5 \\ 0.25 \\ 0 \end{bmatrix}$
PL6, PL4 - PV3(x), PV13 - PM29 [25mg]
PL4, PL2 - PV16 - PM17



PL6 - PV2 - PM20
PL6 - PV1(y) - PM2
PL6 - PV1(x) - PM6
PL6 - PV8 - PM1
PL6, PL2 - PV4 - PM5
PL2 - PV12(area) - PM21
PL6 - PV8 - PM15
PL2 - PV5 - PM3
PL2 - PV14 - PM8



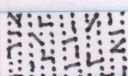
PL7 - PV5 - PV4 - PM20
PL6 - PV3 - PV1 - PM8
PL6 - PV1(x) - PV13 - PM29
PL6 - PV1(y) - PV13 - PM12



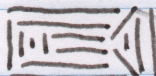
PL4 - PL1 - PV8 - PM2
PL4 - PL1 - PV1(y) - PM15
PL2 - PM12
PL4 - PL1 - PV13mm - PM29
PL4 - PL1 - PV3 - PM5



PL6 - PV7 - PM12
PL6 - PV1(x) - PM8
PL6 - PV1(y) - PM3
PL7 - PV5 - PM15



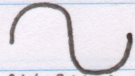
PL2(b) - PV2 - PM34
PL7 - PV14 - PM33
PL2(b) - PV13mm - PM2
PL2(b) - PV1(y) - PM9
PL2(b) - PV1(x) - PM26



PL1 - PL3(b) - PV13 - PM29
PL1 - PL3(b) - PV1(x) - PM6
PL1 - PL3(b) - PV1(y) - PM3
PL6 - PV4 - PM12



PL2(b) - PV4 - PM2
PL2(b) - PV2 - PM1 - PM3
PL7 - PV5 - PM11



PL6 - PV1(y) - PM35
PL7 - PV5 - PM1
PL6 - PV13mm - PM29
PL6 - PV1(x) - PM37

Composiciones Gráficas Con Expansión de Parámetros y uso de La No Dualidad

Parámetros Musicales - PM

- 1) notas
- 2) duraciones
- 3) dinámicas
- 4) ataque
- 5) rango Frecuencial
- 6) rango de duraciones
- 7) dirección de la melodía o línea
- 8) timbre
- 9) tipo de intervalo ya sea acorde o verticalidad o horizontalidad
- 10) Calidad de disonancia o consonancia del acorde o línea
- 11) Escala - Cantidad de notas de la escala ? cualquiera
- 12) Simetría o Entropía de la estructura de una escala
- 13) Simetría o Entropía de una serie de notas específicas a
Ejes específicos Ej. Volving de 3 Ejes de rango como
acorde o tocado linealmente
- 14) Rango frecuencial de estas series de notas específicas
a Ejes específicos
- 15) Simetría a entropía de la calidad de gestos rítmicos
- 16) Cantidad de eventos percursivos por "unidad" o línea
instantánea.
- 17) Calidad de ^{consonancia} ~~disonancia~~ a ^{disonancia} ~~consonancia~~ del ritmo.

- 20) Probabilidad temática de a a. b Ej. Probabilidad temática melódica frecuencial a probabilidad temática rítmica.
- 21) Entropía tonal/Atonal Ej. Entropía = 0 solo se use una nota
Entropía = 1-Maximo Serialismo Atonal. Se puede navegar en los constructos mas simples tradicionales como la escala pentatónica o la Ion. en hasta serialismo - Atonal.
- 22) Modo o grado de una Escala "x" ya sea escala de pocas notas o escala de muchas notas ya sean dando de una Eva tomando en consideración las notas con cualquier Eva o tomando en consideración la ~~note~~ Note como una frecuencia única.
- 23) Tipo de interacción entre miosos desde "futti" o imitación hasta contrapunto extremo contrastante. Entre medio existe el nivel de complementación.
- 24) Forma - Simetriza o Entropiza Alts
- 25) Cantidad de segmentos en la Forma
- 26) Morfología de un gesto o complejo musical y sea geométrico dibujado a orgánico y complejo. Hacer bolos de estos dos extremos.
- 27) longitud de una melosa o segmento rítmico.
- 28) Numero de subdivisión de "unidad" de tiempo y sea sea de 1 $\rightarrow$? para los ritmos. Ej. 2 = .75 o 1 etc
- 29) 1 segundo / segundos

30) velocidad del pulso

31) velocidad del ritmo

32) tema dinámico entropía

33) rango de dinámico

33) silencio

- 20) Probabilidad temática de a a. b Ej. Probabilidad temática melódica frecuencial a probabilidad temática rítmica.
- 21) Entropía tonal/Atonal Ej. Entropía = 0 solo se use una nota
Entropía = 1-Maximo Serialismo Atonal. Se puede navegar en los constructos mas simples tradicionales como la escala pentatónica o la Ion. en hasta serialismo - Atonal.
- 22) Modo o grado de una Escala "x" ya sea escala de pocas notas o escala de muchas notas ya sean dentro de una Eva tomando en consideración las notas en cualquier Eva o tomando en consideración la ~~note~~ Note como una frecuencia única.
- 23) Tipo de interacción entre músicos desde "futti" o imitación hasta contrapunto extremo contrastante. Entre medio existe el nivel de complementación.
- 24) Forma - Simetriza o Entropiza Alta
- 25) Cantidad de segmentos en la Forma
- 26) Morfología de un gesto o complejo musical ya sea geométrico abstracto a organizado y complejo. Hacer Palos de estos dos extremos.
- 35) silencio
- 27) longitud de una melódica o segmento rítmico.
- 28) Numero de subdivisiones de "unidad" de tiempo yase sec de 1 $\rightarrow$? para los ritmos. Ej. 2 = $\begin{matrix} 1 \\ \swarrow \searrow \\ 1 \end{matrix}$ o d etc.
- 29) 1 segundo
- 30) # intervalos de grado - [1 2 3 4 5 6 7] o intervalos basados grados silencio
- 31) # de intervalos de modulación
- 32) [arpes, líneas, acordes] líneas, arpes, acordes 33) silencio

Parámetros Visuales - PV

PV1(x), PV1(y), PV1(z)

- 1) Cordenadas x, y y z - profundidad si se quiere considerar.
- 2) Dirección de la lectura en grados $0^\circ - 360^\circ$ o Norte Sur Este u Oeste.
- 3) Dirección de la fuerza visual ^{en grados $0^\circ - 360^\circ$} que ejerce una figura ~~gráfica~~. como Δ - triángulo apunta usualmente para arriba pero trae la posibilidad de otros dos extremos o puntos. Esto indica que la dirección de la fuerza visual de la figura mas evidente por usualmente es para arriba se considere.
- 4) tamaño de la figura por si solo o proporcional a otras figuras.
- 5) Calidad de la figura - extreme complejidad orgánica infinitesimal continua sinusoidal a linea geometre simplista como un cuadrado o poligono de lados 1305.
- 6) Colas - símbolo hasta algo o dentro de su rango ^{# numero de unidades de objeto} ^{del 0 al punto . a la linea hasta el ruido de la totalidad ruido blanco.}
- 7) Perivaje de la curva
- 8) Pendiente ^{±?}
- 9) Densidad o Simplesa de la gráfica, imagen o etc...
- 10) Simetra a Complejidad de el instante leído, la gráfica, imagen etc - (Foro visual).

16) altura de la figura (a)
de linea de linea
a linea de linea
(b) en milímetros

Parámetros Visuales - PV

- 1) coordenadas x, y y z - profundidad si se quiere considerar. $PV1(x), PV1(y), PV1(z)$
- 2) dirección de la lectura en grados $0^\circ - 360^\circ$ o Norte Sur Este Oeste
- 3) dirección de la fuerza visual por ejerce una figura gráfica. como Δ - triángulo apunta usualmente para arriba pero trae la posibilidad de otros dos extremos o puntos. Esto indica que la dirección de la fuerza visual de la figura mas evidente por usualmente es para arriba se considere.
- 4) tamaño de la figura por si solo o proporcional a otras figuras.
- 5) Calidad de la figura - extreme consistencia orgánica infinitesimal continua sinusoidal a disaceta geometría simplista como un cuadrado o polígono de lados 1305.
 $(\text{onda} \rightarrow \square)$ ^{# número de objeto} del 0 al punto. a la línea hasta el ruido de la totalidad ruido blanco.
- 6) Color - símbolo/ro hasta algo o dentro de su rango frecuentemente.
- 7) Perivada de la curva
- 8) ^{#?} Pendiente
- 9) Densidad o Simplicidad de la gráfica, imagen o etc...
- 10) Simetría a Complejidad de el instante leído, la gráfica, imagen etc - (Foro visual).
- 11) Altura de la figura, foro visual gráfico etc.
- 12) Ancho de la figura foro visual etc.
- 13) centímetros - [milímetros]
- 14) tópicos de espacios o distancias entre figuras
- 15) ^{# de lados de la figura}

Parámetros de la - PME

- 1) Repetición de figura
- 2) Velocidad de la trayectoria visual
- 3) Aceleración de la trayectoria visual

Parámetro de Lectura - PL

- 1) Leer el contorno o la línea
- 2) Leer la cualidad -

a) derecha e izquierda	] Impresión cualitativa
b) libre	
- 3) Leer toda la figura intentando no repetir segmento ya sea contorno o cualitativo
- 4) Leer como una gráfica o función -
 $x = \text{tiempo}$ $y = \text{desplazamiento}$, se lee de izquierda a derecha.
- 5) Leer como gráfica o función x, y pero leer la cualidad de la figura o gráfica en vez del desplazamiento o función. (PL1)
- 6) Se lee el contorno de las figuras con (PL3) y se continúa a la otra figura a su derecha.